

# 第一章 服装设计的历史

人们今天所说的设计，其实仅发生在 18 世纪中期欧洲的产业革命之后，至今只有二百多年的历史。在这之前，所有的手工艺制品是没有单独的“设计”意识的。过去缝制衣服的“裁缝”，其实是集设计、裁剪、缝制于一身的手工业者，而真正意义上的服装设计，直至 19 世纪中期才诞生。

## 第一节 服装设计的由来和发展背景

### 一、服装设计的由来

在人类的农耕时代，由于生产力低下，交通、通讯不发达，生活节奏十分缓慢，一种服装款式几乎延续上百年的时间也不会改变。那时有钱人家的衣服是雇裁缝到家里量体裁衣，而一般人家的衣服都是自家缝制，缝衣服的手艺也是主妇们代代相传的。

19 世纪中期的欧洲，一位年轻的英国裁缝到法国巴黎开了一家裁缝店，专为中产阶级及达官贵人裁制衣服，同时他还事先设计好许多样衣，让前来做衣服为顾客从中选购，这位裁缝就是后来被人们称为“时装之父”的查尔斯·弗雷德里克·沃斯（Charles Frederick Worth，1826—1895）。沃斯是世界上最早把裁缝工作从宫廷、豪宅搬到社会，并自行设计和营销的裁缝，也是第一位能将设计、裁剪、缝制集于一身，多才多艺的设计师。从沃斯开始，服装进入了由设计师主宰流行的新时代（图 1-1）。

### 二、服装设计的发展背景

18 世纪，英国的产业革命波及了整个欧洲和美洲，这对于人类来说是一场伟大的变革，它结束了漫长的农耕手工业时代，使人类社会跨入机械工业生产阶段，并且带动了整个社会的经济、文化、艺术的腾飞。正是在这场产业革命之后才诞生了真正意义上的设计（Design）。

19 世纪的“沃斯”时代，欧洲产业革命已接近尾声，法国已拥有 75 万台动力织机，飞速发展的纺织业以机械化大生产的方式，快速生产着品质优良的布匹。1846



图 1-1 沃斯设计的服装

年，自美国人埃利亚斯·豪（Elias Howe，1819—1867）发明了两根线运作的缝纫机后，纺织与服装工业就不断涌现出新的技术革命，这促使沃斯的服装事业产生了史无前例的工业化和商品化现象，人们不远万里地来到巴黎整箱整箱地购买他的服装。沃斯的高级时装业在这一时期达到了发展的顶峰。虽然他的设计并没有脱离古典主义的轨道，但是我们不难看出，服装设计的发展与科学技术的推进、社会经济的变革等有着不可分割的联系。

20世纪初，一支俄罗斯芭蕾舞团为巴黎带去了阿拉伯风格的舞蹈《泪泉》，异国情调、宽松舒适的舞蹈服饰风格，吸引并震撼了当时的法国服装设计师，他们毅然抛弃了延续使用三百多年的紧身胸衣，吸收东方民族的服饰特色，破天荒地开创了东西方服饰艺术相结合的设计新思路。

20世纪初，第一次世界大战掀起了政治风云变幻，欧洲女权运动的兴起、女子教育的普及，使妇女摆脱了做男人花瓶的羁绊，史无前例地离开家门走向社会。这一切社会变革，都在客观上加速了女装的现代化设计进程。设计师一反传统美学的既定价值，结束了有上千年女装历史的拖地长裙，而代之以简洁、朴实、舒适的服装造型。由此看来，服装设计的发展与战争、社会政治变革、艺术交流、文艺思潮等社会背景是紧密相连的。

## 第二节 服装设计师与流行

从“沃斯”时代算起，服装设计已有一个半世纪的历史，这段历史中涌现出了无数优秀设计师，而且几经怀旧轮回，服装款式的变化也无比丰富，一次次地造就和翻新了国际流行时尚。关于服装的发展史在此我们不一一赘述，但设计师与流行的关系，却很微妙地经历了以下几个阶段。

### 一、个体设计师主宰流行阶段——19世纪中期至20世纪50年代

自从沃斯开创了服装设计事业，设计师队伍也开始壮大起来。随着服装业的扩展，法国又出现了许多设计新人，如活跃于20世纪初的保罗·波烈（Paul Poiret，1879—1944，法国）、玛德琳维奥内（Madeleine Vionnet，1876—1975，法国），在20世纪20年代和50年代曾两度风靡的加布里埃·夏奈尔（Gabrielle Chanel，1883—1971），称雄于20世纪50年代的克里斯汀·迪奥（Christian Dior，1905—1957）、克里斯托伯·巴伦夏加（Cristobal Balenciaga，1895—1972，西班牙）、皮埃尔·巴尔曼（Pierre Balmain，1914—1982，法国）等。尽管他们只是设计师群体的代表人物，然而与现在短期内形成的庞大设计师队伍相比，当时的设计师仍然是凤毛麟角的。他们的工作主要是为社会上层名流、达官贵人以及演艺界成年女性设计高级时装。人们追逐设计师的时装发布信息，就像追逐流星，生怕自己会落伍而被人耻笑。这是设计师在创造流行、主宰流行的特殊世纪，连国家的权威报纸，都把最新的时装信息放到头版头条，由此可见此时服装设计师地位的重要性（图1-2~图1-3）。

### 二、设计师群体主宰流行阶段——20世纪60年代至80年代

20世纪60年代发生了反传统的年轻风暴。战后成长起来的青年人对于时装界一贯的做法不满，他们要为自己设计服装来对抗传统的服装美学。他们对整个社会体制也不满，对摇滚乐歌星的崇拜取代了电影明星，留长发、穿牛仔的嬉皮士、避世派风靡欧美，朋克族成了青年的模仿对象。这一阶段登台的设计师是一大批年轻人，他们中的代表有：迷你裙设计者玛丽·奎恩特（Mary Quant，1934—，英国）、安德烈·奎耶基（Andre Courreges，法国）、宇宙服创始人皮尔·卡丹（Pierre Cardin，1922—，意大利）、波普风格



图 1-2 保罗波烈设计的服装



图 1-3 巴伦夏加设计的服装

创始人伊夫·圣·洛朗 (Yves Saint Laurent, 1936— 阿尔及利亚) 朋克装创始人薇薇安·维斯特伍德 (Vivienne Westwood, 1941— 英国) 男性化宽肩女装创始人乔治·阿玛尼 (Giorgio Armani, 1935— 意大利) 女性化收腰皮装创始人阿瑟丁·阿拉亚 (Azzedine Alaïa, 突尼斯) 等。而且 70 年代兴起的高级成衣业, 也催生了一大批新的设计师, 如卡尔·拉格菲尔德 (Karl Lagerfeld, 1939— , 德国) 是欧洲设计师代表之一, 超大风格创始人三宅一生 (Issey Miyake, 1938— , 日本) 乞丐装创始人川久保玲 (Kawakubo Rei, 1942— , 日本) 是东方设计师的代表。受到年轻风暴冲击的高级时装设计师们 此时也加入到设计高级成衣行列。这是设计师群体主宰流行的时代 他们创造的迷你裙、热裤、喇叭裤、各种类型的装扮等, 一次次引领着风靡世界的服装潮流 (图 1-4 ~ 图 1-10)。

### 三、大众与设计师共同创造流行阶段:——20 世纪 80 年代至今

其实早在 20 世纪 70 年代, 英国朋克族的黑皮夹克配牛仔裤、法国摇滚族、美国嬉皮士的 T 恤配牛仔裤等装扮 都是年轻人自己创造的 可见从那时开始

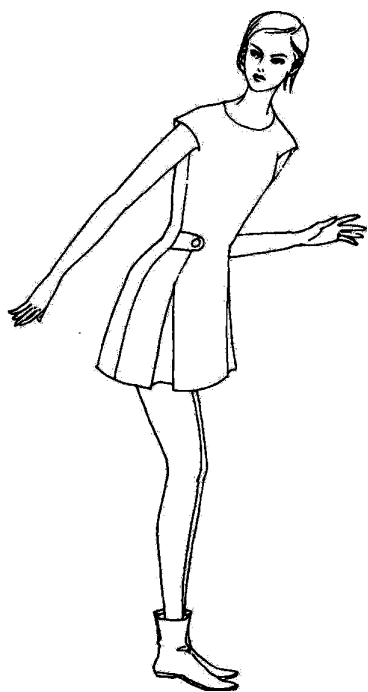


图 1-4 玛丽·奎恩特设计的迷你裙



图 1-5 伊夫·圣·洛朗设计的波普风格服装



图 1-6 阿拉亚设计的宽肩皮套装



图 1-7 皮尔·卡丹设计的宇宙服

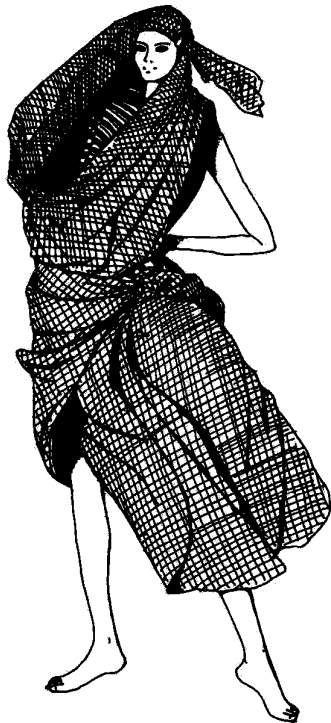


图 1-8 三宅一生设计的“超大型”服装



图 1-9 阿玛尼设计的男性化女装

就已经显露出设计师与消费者共同主宰流行的端倪。

自20世纪80年代起,服装款式设计基本是在怀旧与回归之中徘徊。创造新颖时装的着眼点已经逐步移向了其载体——面料。人们生活方式的改变促使休闲风劲吹,消费者追求的是个性化穿着,并不盲从于任何人。这是一个服装款式混杂的时代,长的、短的、宽的、窄的服装无处不在,没有哪个设计师能够左右世界的流行。

各国设计师阵营不断壮大,世界已形成了五大时装中心——巴黎、伦敦、纽约、米兰和东京。20世纪90年代,老一辈设计师相继退居二线,百年老品牌逐渐由年轻的设计师掌门,他们的灵感来自世界各个民族、各个阶层的服装,甚至街头时装、妖艳的妓女装、流浪汉的破衣、烂衫等都是他们设计灵感的源泉。可以说,这个时代设计师是在和大众共同创造着流行。

这一阶段的设计师代表是迪奥公司的第五任设计主帅约翰·加利亚诺(John Galliano, 1961—,英国)图1-11)、英国设计师亚历山大·麦克奎恩(Alexander McQueen, 1969—)图1-12)、法国设计师让·保罗·戈蒂埃(Jean Paul Gaultier, 1952—)图1-13)、伊夫·圣·洛朗公司的新艺术总监汤姆·福特(Tom Ford, 美国)图1-14)、路易·威登公司的首席设计师马克·扎克伯斯(Marc Jacobs, 1964—,美国)等。



图 1-10 维维安·维斯特伍德设计的服装



图 1-11 约翰·加里诺设计的服装



图 1-12 亚历山大·麦克奎恩设计的服装



图 1-13 让·保罗·戈蒂埃设计的服装

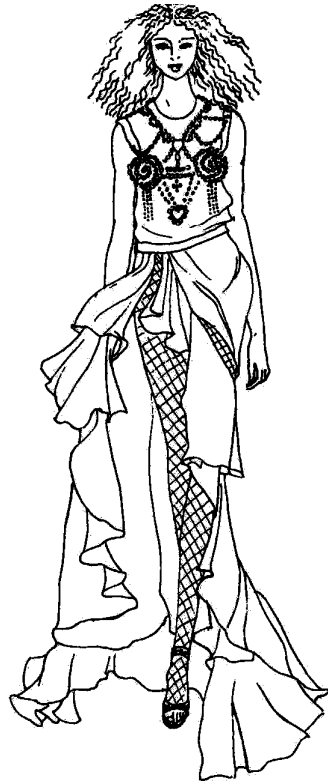


图 1-14 汤姆·福特为 YSL 设计的服装

### 第三节 我国的服装设计业

我国的纺织服装业已有近7000年的历史。我国在国际上号称“衣冠王国”，但真正意义上的服装设计，却只是在实行改革开放之后才出现，至今仅有20年左右。过去，我国农村广大农民的衣服是靠家里的母亲、姐妹手工缝制，这种缝衣服的手艺是妇女们代代相传的。大城市里则设有许多“成衣铺”，为顾客量体裁衣，人们称成衣铺里的师傅为“裁缝”。

改革开放以后，1978年，法国服装设计师皮尔·卡丹首次率领国外模特来到北京，向国人展示了他设计的最新时装；1985年，伊夫·圣·洛朗在北京举办了其历经25年设计的服装作品回顾展。这一系列活动才使我们看到了国外琳琅满目、五花八门的时装，并且知道自己已大大落伍，必须奋起直追，加大力度发展服装实业。

为了培养我们自己的服装设计师，1983年起，我国的部分大学开始创办服装设计专业。1984年至今，全国各艺术院校甚至非艺术院校，纷纷招收服装专业学生，服装设计专业的设置可谓遍地开花。同时，为了在社会上尽早发现人才、尽快培养人才，1985年起，中国服装工业总公司、中国服装设计研究中心、《中国服装》杂志社举办了首届全国服装设计“金剪奖”大赛，至今为止这项比赛已经举办了6届。

1993年，中国服装设计师协会成立。从1997年开始，中国服装设计师协会每年举办一次“中国十佳服装设计师”评选活动。与此同时，全国各省、市都在创造条件争当服装名省、名市。1994年，我国已经在服装生产、服装出口两方面创下世界第一的纪录。十多年来，一批又一批服装专业毕业生走上工作岗位，他们有的自己创办服装公司，有的应聘到合资企业、独资企业担任服装设计、营销、管理等工作，为祖国服装事业的腾飞做出了应有的贡献。

但是，由于我国的服装业起步太晚，纤维、面料、色彩等各个环节都跟不上发展的步伐，加上我国又是一个发展中国家，正处于从计划经济向市场经济转型的过渡时期，市场经济远不如发达国家成熟，所以我国的服装设计从各方面来说与发达国家存在着很大的差距，目前还处于模仿、学习的阶段，远未达到创新的境界。这种现状导致我国出口的服装，特别是女装严重缺乏附加值，服装价格也一直处于劣势地位。因此，要想提高我国服装的竞争力，一个十分重要的条件就是提高服装的设计水平，创造富有个性的名牌服装进入国际市场，这也应当是我国服装设计师的长期奋斗目标。

## 第二章 服装的分类

在服装设计发展的一个半世纪中，社会的进步、科学技术的日新月异，使人类的生活方式大大改变，服装种类也随之有所改变。现在与旧时代最大的不同是妇女有了社会地位和经济地位，她们可以和男人一样，以主人翁的姿态出入各种职场和社交场合，参与各类体育健身、休闲娱乐的活动。于是服装就随着人们的需求，有了礼服、休闲服、职业服、运动服等新的分类。

### 第一节 礼服

礼服是在正规的社交场合穿着的服装，一般有正式、半正式之分，但是界限并不十分严格，只是以场合的隆重程度来划分。而礼服真正最大的区别则是根据时间的不同，划分为日间礼服与夜间礼服两种。

#### 一、日间礼服

日间礼服是白天出席各种社交场合，如拜访贵宾、参加签约仪式或宴会、出席婚礼等所应穿着的服装。

白天，室内外光线充足，此时传统的礼服多为不透明、无强烈反光的羊毛、丝绸或混纺的面料制作而成；款式多由传统审美观念支配，男士穿黑色西服套装，女士穿尽量不裸露肌肤的裙套装（裙长不限）；做工精细、裁剪合体；色彩以素雅、单纯为美，而且以黑色最为正规，因为在高规格的商务洽谈会、国家宴会、正式典礼等隆重场合，黑色最能表现庄重、自尊与大方。如果出席气氛热烈而欢快的庆典活动，此时礼服的色彩应当明快而鲜亮，并附有各式刺绣作为装饰（参见图 6-6）。总之，穿着日间礼服讲究分寸感、庄重感、正式感，以展示着装者端庄、大方、高雅的气质和风度（图 2-1）。

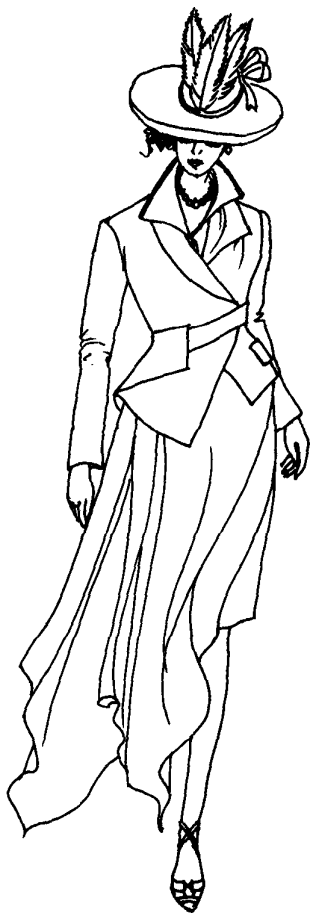


图 2-1 日间礼服  
裙套装非对称款式的设计为这套礼服带来了时代美感。

#### 二、夜间礼服

夜间礼服是晚上 6 点以后参加正式社交活动，如各种正式晚会、大型舞会、音乐会、戏剧表演、晚宴、晚间婚礼等所应穿着的礼服，也称夜礼服、晚装。

夜晚，所有的活动一般都在灯光下进行，传统的夜礼服男装是由黑色燕尾服、内衬的白色双翼领衬衫、白色青果领礼服背心、白色领结组成，而现在的夜礼服男装多由黑色西服套装代替。夜礼服女装则是以袒胸露背、裸肩无袖的连衣式长裙最为正规，它常以立体裁剪的斜裁叠褶、打结造花、抽皱悬垂等形式出现。中国女性传统夜礼服是以正式的礼服性旗袍出现（即长至脚面的无袖、高开衩旗袍），面料选用高贵的天鹅绒、丝绸、绉纱、蕾丝、锦缎、塔夫绸等闪光、飘逸的素材，并装饰有珍珠亮片与精美的刺绣；色彩总的倾向是高雅、豪华、亮丽；裁剪十分合体，多用手工缝制，做工极为讲究。中国女性传统夜礼服所表现

的是着装者的雍容、华贵、不凡的气质与魅力(图 2-2)。

## 第二节 日常休闲服

与礼服相反,休闲服是一种十分随意的服装,中国过去称之为便服。美国出版的服饰词典解释休闲服说:裤子、衬衫与运动夹克衫配套穿着的,非正规场合的着装方式。

### 一、休闲服的由来

男性休闲服始于 20 世纪 30 年代中期,后来随着 50 年代“百慕大”短裤被大众普遍接受,加速了这种非正式着装方式的流行。女性休闲服是指 20 世纪 30 年代开始流行的、适于运动的便装——裤装。要知道,过去西方女性以穿裙子为正式的着装方式,裤子是男人的专利,因此女性穿裤装就属于休闲的着装方式。只是现代人改变了这一观念,70 年代起,女性裤装也进入到礼服的行列。

20 世纪 90 年代,世界流行美式着装文化。美国人着装的随意是因为工作过度紧张,令他们喘不过气来,于是纷纷要求将上班穿着的西服休闲化,实行周一至周五工作便装日等。服装企业为了适应这一要求,设计了简洁、利落的“休闲式西服”。这种服装的特点是介于上班服与休闲服之间,款式比较宽松,色彩比较中性,面料不是很高档,但做工还是要求较高。它的装扮表现是:T 恤代替了白领衬衫,用于出席必要的场合;运动感强的背心领洋装与晚礼服同样优雅妩媚;拖鞋和球鞋的出现频率越来越高;玩世不恭的年轻着装态度不但得到认可,而且还成为时髦的象征。

### 二、休闲服的含义

休闲一词本身的含义是随意、不正式等,在着装上是指自由自在、任意搭配、突出个性、崇尚自然以及不表现身份倾向,偏重时代性和独创性。休闲服并不是指休闲时才穿的衣服,上班也可以穿,上班穿的休闲服称为职业休闲服。

休闲服的款式基本是上下面料不一致的裤套装、裙套装,搭配方式随意,面料一般采用水洗棉、绒布、棉针织、毛针织、混纺绒、灯芯绒等。除此之外,天



图2-2 夜间礼服  
立裁褶皱结构,袒胸露背款式 裙长曳地是夜礼服的特色。

然彩色棉、天丝 ( Tencel)、大豆蛋白纤维、牛奶纤维等面料,也都能在回归自然、提倡环保方面满足休闲服面料的要求。休闲服的色彩除了运动、旅游用的休闲服以外,用中性灰色较多,如蓝灰色、紫灰色、灰褐色、土灰色、红灰色、象牙白色等。

### 三、休闲服的类别

休闲服也有不同的类别,如家居休闲服、旅游休闲服、娱乐休闲服、职业休闲服以及在不同气候条件下穿着的休闲服。

#### 1. 家居休闲服

家居休闲服是指在家中随意穿着的便服、内衣、睡衣等,其面料柔软、款式宽松、装饰多变。着装者穿着这类服装时,足下一般穿拖鞋(图 2-3)。

#### 2. 旅游休闲服

旅游休闲服是指外出旅游时穿着的、便于行动的休闲服,这类款式比正式运动服稍微合身些,一般采用富有弹性的针织类面料,色彩亮丽、对比性稍强,可外加旅游凉帽、太阳镜、旅游鞋、旅游包等服饰配件(图 2-4)。

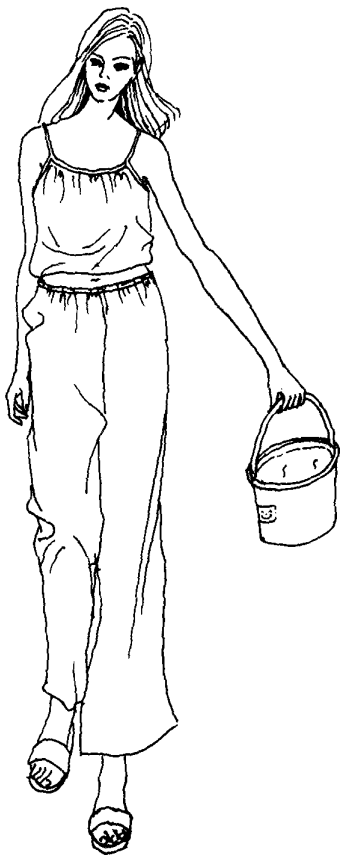


图 2-3 家居休闲服



图 2-4 旅游、运动休闲服

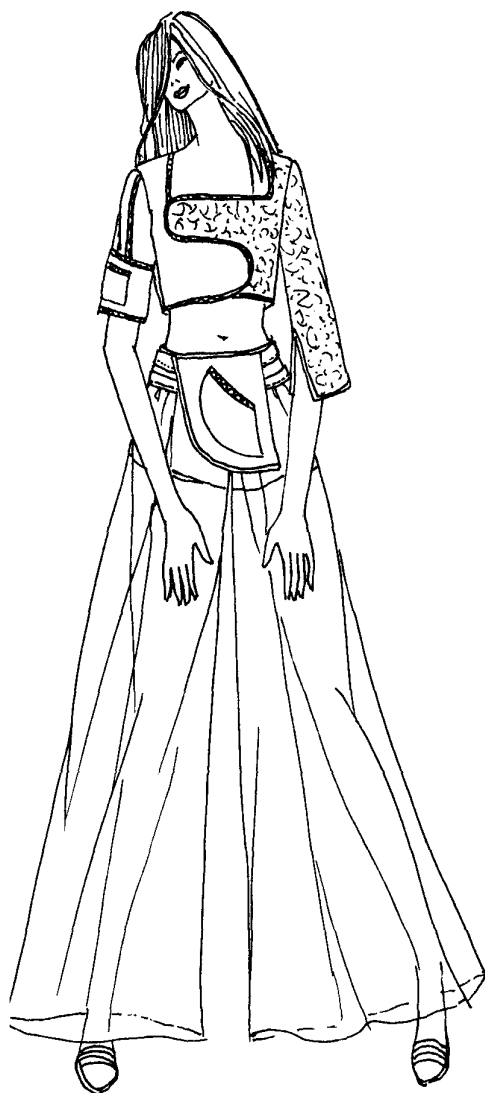


图 2-5 娱乐休闲服

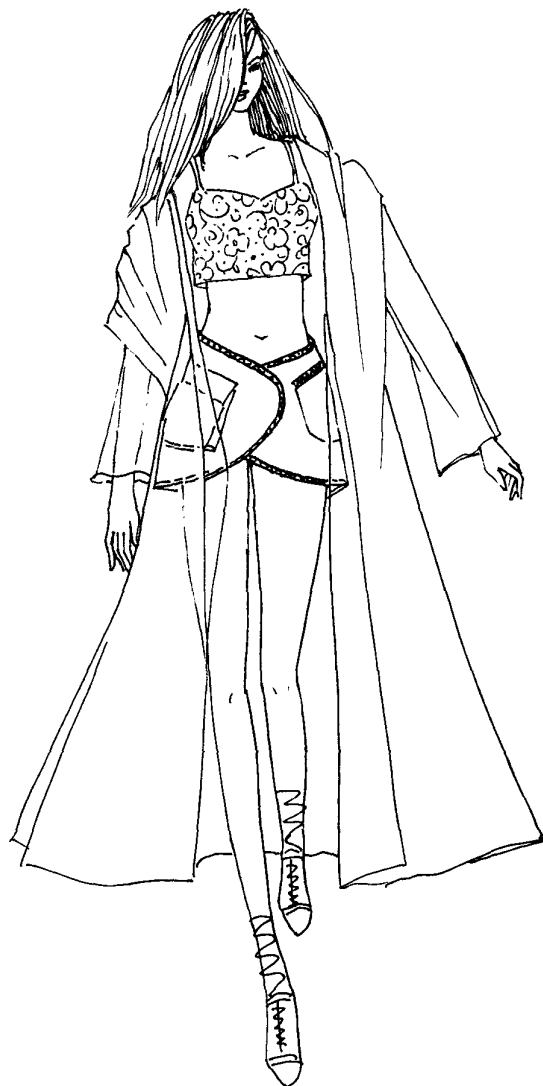


图 2-6 娱乐休闲服

### 3. 娱乐休闲服

娱乐休闲服是指外出购物、逛公园、看电影、朋友聚会等场所所穿的休闲服。娱乐休闲服时尚性较强，款式合身类似时装，色彩鲜艳、华美，搭配大方、和谐，如各种款式的裙子、连衣裙、针织衫、时装裤等的相互自由搭配（图2-5 图2-6）。

### 4. 季候休闲服

季候休闲服是指风衣、雨衣、防晒双臂披（骑车时穿上防止阳光照射手臂）等用于适应气候变异时所穿的休闲服。

### 5. 职业休闲服

职业休闲服是指与传统的上下一色男西服、女士裙套装在色彩、款式、上



图 2-7 职业休闲服

下配套等方面有所不同的服装。例如粗花格子呢的运动式夹克衫，往往与单色面料的裤子或裙子搭配穿着，其最后的着装效果和一色的西服套装截然不同（图 2-7）。

## 第三节 职业服

从字面上看，职业服就是从事不同工作的人上班时所穿的服装。由于工作的种类不同、性质各异，职业服也就有较大的区别。在此，我们将其分为三大类，即职业制服、职业工装、职业时装。

### 一、职业制服

职业制服一是指军队（海、陆、空军）、国家公职人员，如工商局、税务局、公安局、武警、邮政局、检察院、法院、铁路、航运等部门职员上班时所穿的服装。这类制服一般是由国家有关部门经过设计、招标确定款式后集体定制的，没有个人选择的余地。这种制服的特点是标识性强，一看就知道是哪个部门的，既有利于执行公务，又有利于公民监督。二是指一般服务性行业，如商店、银行、饭店等部门的工作人员，以及非服务性行业，如企业等部门的员工，上班时穿着由本单位规定的服装。这些部门的员工上班服的主要特点是可以随着时装的流行而不断注入时尚元素，是部门整体视觉形象的重要组成部分。

### 二、职业工装

职业工装过去被称为劳保服。职业工装也有工作服和防护服之分，一般像医院里的医务工作者，炼钢厂、化工厂的工作人员以及马路清洁工等上班时穿的服装统称为工作服；而核能研究所、传染病源体研究所等这种特殊部门的工作人员上班时必须穿防护服，以防止核辐射和传染病菌侵入人体。太空工作者所穿的服装称为特种防护服，是由特种材料制成的。

### 三、职业时装

职业时装是一个范围较大的门类，它是介于职业装与时装之间的混合装，穿着对象多为企业的白领阶层，女装居多。职业时装和职业休闲装类似，与时装相比没有过多的装饰，外形也不像时装那样变化较大，不强调过分的裸露，也不用选太透明的面料；与职业制服相比，它又带有时装的味道，比较追随流行趋势，讲究文化品位，用料考究，做工精致，注重体现着装者的身份、地位和艺术鉴赏力。

## 第四节 运动服

顾名思义，运动服就是人们在参加体育运动时所穿着的服装。体育运动项目

很多，如有网球、游泳、滑冰、滑雪、足球、篮球、排球、棒球、乒乓球、橄榄球、体操等运动，可以说，每一项运动对服装都有不同的需求，于是运动服的种类就和运动项目一样繁多。当然，尽管运动服的种类很多，却有着共同的特点。

第一，必须能让运动者充分伸展四肢、尽情呼吸。

第二，面料应当吸汗、散热、易干、耐磨、穿着舒适。

第三，色彩搭配艳丽、明快、活泼。

## 第三章 服装设计的内涵

真正意义的设计一词，是工业化大生产所创造的。工业革命带来了劳动分工精细化和生产过程复杂化，同时也造就了设计师这个职业。英文Design即设想、运筹、计划、预算等意思，是人类为实现某种特定的目的而进行的创造性活动。对于现代设计这一概念，1964年“国际设计讲习班”为其下了一个权威性的定义：设计是一种创造性的活动，其目的是确定工业产品的形式性质。这些形式既包括产品的外部特征，也包括产品作为一个消费品的结构与功能的关系。

### 第一节 服装设计的概念

什么是服装设计？将服装款式的设想变成现实服装的整个思维过程就是服装设计。

由此可见，服装设计不仅仅是构思、画图，还包括许多其他相关的工作，比如选料，但此时很有可能需要的面料色彩或质地根本无法找到，这样就只能更换面料。面料的更换意味着设计图必须予以改变，而且，进入制衣阶段后，有些环节很可能又需要进行设计的小变动，这样，设计图还需要有所变动。如此说来，服装设计的内涵与外延应当既包括服装的款式设计，又包括结构设计、裁剪和服装缝制工艺设计这三大部分。

那么，服装设计是艺术还是科学？是物质文化还是精神文化？它在设计领域处于什么位置？要回答这些问题，首先要看一下设计这个庞大的领域都包含哪些内容。

### 第二节 服装设计的分类与范畴

在这个世界上，凡是与人类衣、食、住、行相关的用品，如小到大头针，大到轮船，可以说都是经过精心设计的，都属于设计范畴。如此庞大的领域究竟应当如何分类呢？服装设计又应当属于什么类别呢？关于这个问题，各国专家学者都曾发表过自己的见解，其中日本学者川添登将构成世界的三大要素：人、社会、自然作为划分设计类型的坐标点，由它们的对应关系形成相应的三大基本设计类型，应当是十分科学的（图3-1）。

#### 1. 人与自然之间

人类生活在大自然之中，必须用各种方法对付一切危及自己生命的自然现象，其中必要的就是制造工具，例如用石块、木棍驱赶野兽，用兽皮裹身御寒等。之后，人类不断创造并使自己进入工业社会，于是无数工业产品便成为了人类改造自然的有力工具。

#### 2. 人与社会之间

人类区别于动物的第一次变革是集体群居而形成了原始社会。在社会中，人与人之间需要精神交流，需要语言沟通，于是创造了图形、文字、语言……手机、广告、电视、计算机等，这一切设计都属于精神装备的范畴。

#### 3. 社会与自然之间

人类组成了社会，要创造生存空间和良好的自然环境，于是仍然要与自然产生联系，即社会与自然之间需要有环境设计，如建筑设计、花园设计、商店设计、橱窗设计、城市规划等，这些都属于环境装备的范畴。

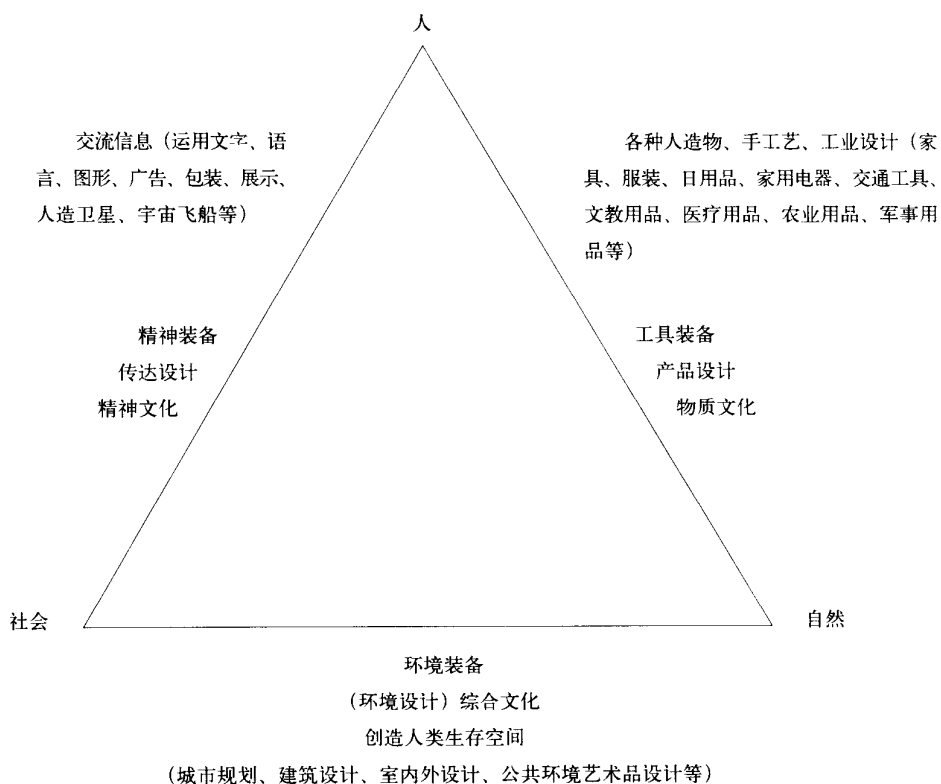


图 3-1 设计的类别与范畴

### 第三节 服装设计的属性

在上一节所提到的三角关系中，服装应当属于工具装备范畴，是物质产品。但从某些制服起传达作用这一点来说，它也是精神产品，而且美丽的服装愉悦身心、传达情爱，更是和精神文化脱离不了关系。同时，服装在美化生活、装点环境方面也起着不可忽视的作用，从这个意义上来说，服装也属于环境装备范畴。

从以上分析得出结论，服装设计是介于工具装备、精神装备与环境装备之间的边缘学科，既是精神文化也是物质文化，既有艺术的成分也有科学的成分。服装设计也是精神文明与物质文明之间的一座桥梁，通过设计师的观念和生产者的双手，精神中的美才能物化到现实的产品之中。

服装是物质文化的产物，是商品。服装经过设计、裁剪、缝制出来后，必须卖给消费者才算完成了它的使命。为此，服装设计师必须了解市场、了解消费对象的需求，懂得服装的第一特性就是实用，而实用的意义就在于：设计出的服装应当易穿易脱、便于行动，适合于某种场合并能满足消费者的需求。

服装又是精神文化的产物，是实用艺术品。服装是随着世界时尚步伐的改变和艺术潮流的变化而经常变化的，这样，设计师还需不断收集世界流行趋势的信息，不断收集和丰富创作素材，如此才能创造出愉悦人类精神的好作品。

## 第四章 服装的美学特征与服装设计师的素养

在服装设计这个专门的行业没有诞生之前，做衣服是裁缝和家庭妇女的事，那时设计和手工缝制技术并没有分家，一个人就能完成全部工作。这从另一个角度说明，服装这一行业门槛比较低，没有特别深奥之处，不用经过专门训练，一般大众也能掌握。那么为什么还要在大学设立服装专业来专门培养设计师呢？要回答这个问题得从分析服装的美学特征入手。

### 第一节 服装的美学特征

服装是十分具体的、与大众生活紧密相连的物品，从外表上看它有面料色质美、缝制工艺美和式样造型美这些最为直观的外在表现，显然它具有容易被大众所掌握和理解的“通俗”一面。这也是不少没学过服装专业的人会做衣服的原因之一，分析他们做的服装，可以找到以下特点。

#### 1. 静态的

在一般人看来，衣服是静态的物品，各种静态的衣服款式在许多画报、书刊上都能找到。人们可以凭着自己的审美能力，选择自认为美的款式来裁剪、缝制。

#### 2. 和谐的

一般人都知道，和谐就是美，衣服的形式如果是和谐的，就容易被消费者接受。

#### 3. 必然的

做衣服要受到一些条件的限制，如结构、面料、功能、工艺等，稍有这方面知识的人都必然会反复考虑这些因素，不去违背这些规律，做出符合必然规律的服装。

以上三点说明，没有经过专门服装设计训练的人缝制出的衣服是静态的、和谐的、必然的形式。但是，真正能推动服装业发展，满足人们对时尚化、个性化要求的服装是不能仅停留在这一层面的，它必须在此基础上有所超越，即将服装静态的变为动态的形式，和谐的变为有机的形式，必然的变为自由的高级形式。

#### 1. 静态的 → 动态的形式

当衣服挂在墙上、放在衣橱内或印到书中变成图片时，它是不能移动的，从这点来看它是静态的。然而衣服不是壁挂，它必须走进人的生活。当衣服穿在人身上之后，不仅仅是能用的，而且还具有合体性、舒适性、立体性、时尚性和个性，那么便会令人感到它是活的、有生命力的动态的新形式。

#### 2. 和谐的 → 有机的形式

传统美学告诉我们，形式美的最高要求是和谐。一般裁缝会认为，和谐就是处处协调一致，于是做出的衣服可能四平八稳，没有什么变化。在我们的生活中，处于这种和谐状态的其他产品也是相当多的。然而，有机的、和谐的服装是指在设计中更多地加入对比、变化，并使其达到多样性的统一，在不协调之中求得和谐，这种和谐就升华到了有机的形式。

#### 3. 必然的 → 自由的形式

衣服的必然形式是十分普遍的，两个前身片、一个后身片、两个袖子、一个领子组合起来就是一件衣服，这是合情合理的，也是必然的。然而，动态的、有机的服装形式应当是自由的、有生命力的。服装大师的设计是一种创造，对于创造来讲，必然的形式都是能够预知的，而自由的形式有的介于可预知

与不可预知之间，有的是不可预知的。因为服装大师的设计已经成为了一种艺术创造，从有了方案之后就要不断地寻找未知数，反复试验，反复修订，整个设计过程都在探索，直到衣服制作出来，可能还在修改。有时成品出来十分理想，却和原来预想的已经南辕北辙，这就是达到了一种从必然王国到自由王国的不可预知性。

以上三点转变只有真正优秀的服装设计师才能予以实现，因为这样的服装设计师具备民间裁缝所欠缺的各种素质和专业知 识，而这种设计师恰恰又是目前服装行业奇缺的人才，这也就是我们需要在大学培养设计师的真正原因。

诚然，服装设计师队伍也有不同层次之分，在金字塔最高层的少数设计师，属于最有创造力的天才，例如当今高级时装设计师约翰·加利亚诺（英国）、让·保罗·戈蒂埃（法国）、亚历山大·麦奎恩（英国）等，他们的设计理念被其他设计师所追随、模仿，是可以带动世界时装潮流的人物；中间一层属于最具影响力的创造性分析家，他们分析天才们的创新与首创服装，并从逝去的潮流和当代的文化中，汲取最有益的部分融入自己的品牌之中；最下层的也是最大量的设计师，是密切关注潮流和对流行进行加工、处理的人，他们按照本公司的价位结构，对流行各取所需地重新进行组合、编排。尽管如此，所有设计师，包括天才们都应当具有以下将要叙述的道德素养、艺术素养、文化素养、专业知识素养和较好的心理素养，否则就不能称为服装设计师。

## 第二节 服装设计师的素养

我国的服装业在实施改革开放政策后，产生了翻天覆地的变化，短短几年就位居世界服装出口大国和服装生产大国的首位。国内人们的着装也彻底告别了“大一统”的时代，呈现出五彩缤纷、琳琅满目的景观。然而，不容乐观的是，这种进步只是纵向与自己的过去相比，横向和发达国家对照，我们的差距还相当大。发展至今，我们的服装业无论是资本、品牌，还是设计、营销，都还极为缺乏国际竞争力。多年来，年轻设计师面对经济高潮和市场对服装设计的需求浪潮，在没有充分的思想认识和业务准备的情况下仓促上马，导致出现了穷于应付的局面，这样服装就更难有发展的机会，这无疑 是设计力量和设计水平显得十分薄弱的原因之一。时代的飞速发展告诉我们，今后的国际竞争形势将更加激烈，要想立于不败之地，关键之一是提高设计水平。为此，我国的设计师必须全面加强对素质的提高和能力的培养，争取尽快地走出服装低谷，进而使我国的服装走向国际。

从字面上看，素养不外乎是素质、修养的意思。现代设计师的素养应当包含道德素养、艺术素养、文化专业知识素养和心理素养几个方面，下面我们分别加以叙述。

### 一、道德素养

要想做一名真正合格的设计师，首先需要学会做一个高尚的人，也就是要有道德方面的修养和素质。道德是指理想的人格和立身的行为准则，它有人品道德与职业道德之分。现代的设计师，在人品道德上应当谦虚谨慎、不骄不躁、虚心好学，并且还要有良好的协作精神、团队精神和奉献精神。在职业道德上应该恪尽职守、敬业为上，对事业执著，并能正确看待名和利，使个人的名和利服从企业的利益；不能把企业当作自己成名的跳板，要以出色的工作业绩为企业争得产品的高附加值和高效益；要明确认识到设计师在企业中的任务并摆正自己的位置，要懂得虽然设计环节对于服装很重要，可以说是产品的灵魂，但不是整个企业的灵魂，设计师要为企业获取利润，为消费者服务；最后还要正确认识到自己的价值，市场才是设